

Certificat

NFT et Économies Gamifiées



Certificat NFT et Économies Gamifiées

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 8h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Accès au site web: www.techtitute.com/fr/informatique/cours/nft-economie-gamifiee

Sommaire

01

Présentation

page 4

02

Objectifs

page 8

03

Direction de la formation

page 12

04

Structure et contenu

page 16

05

Méthodologie

page 20

06

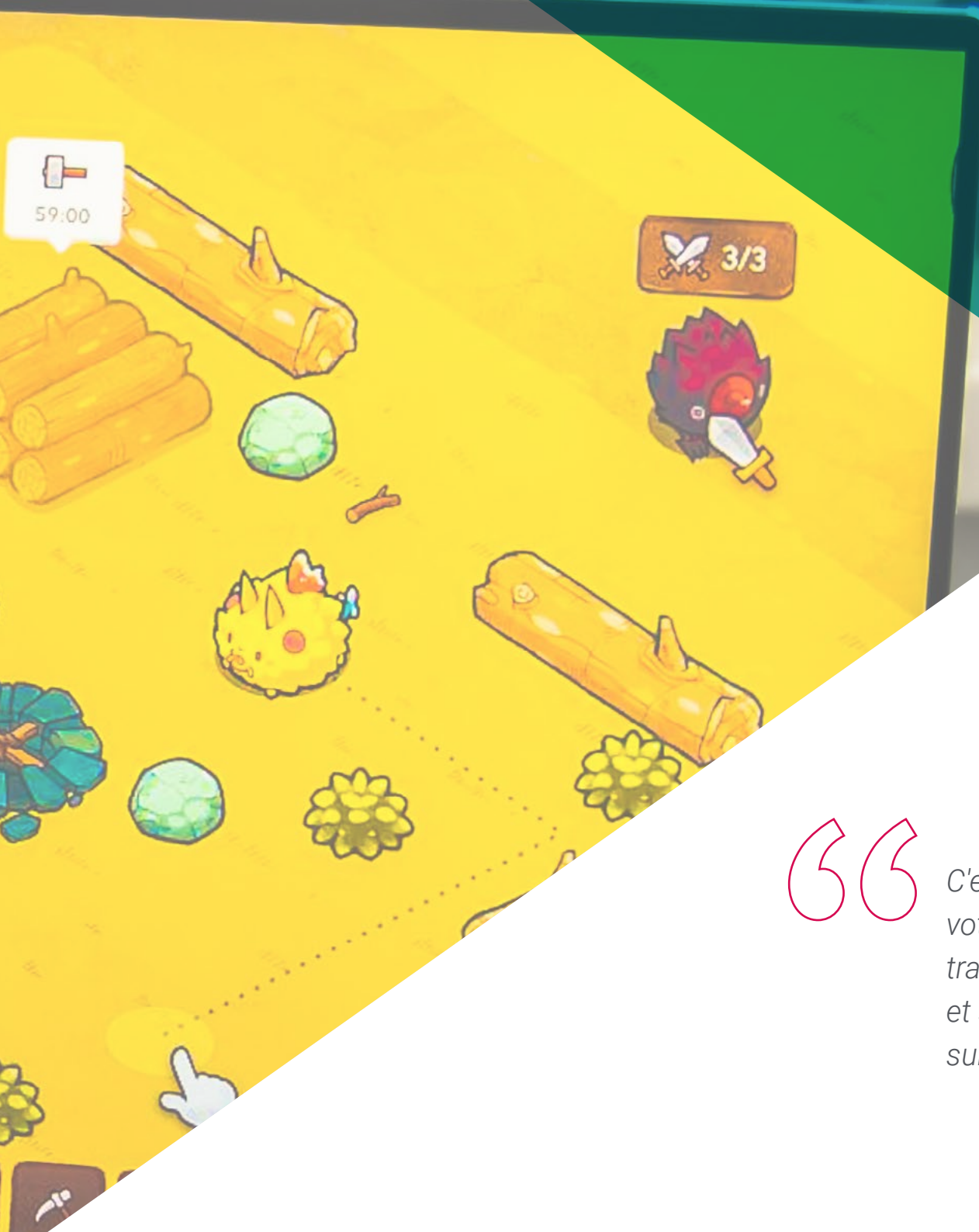
Diplôme

page 28

01 Présentation

Les environnements virtuels prennent de plus en plus de place dans la vie réelle. Les NFT obtiennent des parts d'investissement superlatives sur les marchés de la *Blockchain* grâce à la popularité qu'elles ont acquise dans différents secteurs. Un exemple en est la confiance que les studios et les créateurs d'Hollywood manifestent dans l'avenir du divertissement en fondant leurs stratégies sur l'économie des jeux. Grâce à ce programme, les étudiants seront en mesure de créer la meilleure feuille de route pour accroître leurs compétences informatiques avec l'aide des meilleurs professionnels d'aujourd'hui, qui partageront leurs connaissances dans des cas réels et pratiques de NFT et Économies Gamifiées. Le programme complet sera à la portée de l'étudiant tous les jours de la semaine et à tout moment grâce à son mode de fonctionnement 100% en ligne.





“

C'est le meilleur moment pour offrir à votre avenir les meilleures conditions de travail, miser sur le meilleur enseignement et sur les professeurs les mieux préparés sur la scène internationale"

Ce qui n'était au départ qu'une petite transaction sur le web s'est transformé en une véritable révolution de l'économie mondiale. Les *Tokens* non fongibles ont réussi à attirer des investisseurs qualifiés et spécialisés dans le secteur, mais aussi un grand public intéressé par l'innovation et les nouvelles tendances de consommation. L'analyse, la compréhension et la mise en œuvre de projets en Économie Gamifiée réussis nécessitent une base solide de contenu actualisé et de qualité.

Le Certificat en NFT et Économies Gamifiées permettra aux étudiants d'acquérir les compétences nécessaires pour discerner et examiner ce que sont les applications et comment elles fonctionnent sur le marché actuel, les cas d'utilisation potentiels futurs et les avantages offerts par les *Tokens* fongibles traditionnels. De plus, des concepts clés tels que *Merge* et *Burn* deviendront, jour après jour, des termes applicables pour votre avenir en tant que professionnel de l'informatique spécialisé dans les NFT et Économies Gamifiées.

Étant donné la nature changeante de ces environnements virtuels, être à jour dans tous les aspects de leur structure exige une rigueur informative. TECH s'engage à développer le professionnel dans ce domaine, en offrant une vaste bibliothèque multimédia, des exercices d'auto-évaluation et des lectures complémentaires, qui apporteront à l'informaticien la tranquillité d'esprit et la sécurité de se développer dans le meilleur environnement et avec les meilleurs professionnels du secteur des NFT.

Le Certificat est enseigné à 100% en ligne, ce qui permet aux étudiants de combiner leur vie quotidienne avec la meilleure formation possible. La distribution et l'étude du contenu peuvent être effectuées à partir de n'importe quel dispositif électronique et à n'importe quel moment de la journée.

Ce **Certificat en NFT et Économies Gamifiées** contient le programme académique le plus complet et le plus actuel du marché. Les principales caractéristiques sont les suivantes:

- ◆ Le développement d'études de cas présentées par des experts en cryptomonnaies, *Blockchain* et Jeux vidéo
- ◆ Des contenus graphiques, schématiques et éminemment pratiques avec lesquels ils sont conçus fournissent des informations sanitaires essentielles à la pratique professionnelle
- ◆ Les exercices pratiques d'auto-évaluation pour améliorer l'apprentissage
- ◆ Les méthodologies innovantes
- ◆ Des cours théoriques, des questions à l'expert, des forums de discussion sur des sujets controversés et un travail de réflexion individuel
- ◆ La disponibilité de l'accès aux contenus à partir de tout appareil fixe ou portable avec connexion internet



Vous êtes conscient de l'essor des Économies Gamifiées, vous n'êtes qu'à un clic de devenir un expert du secteur et de profiter de ses multiples applications"

“

Vous serez en mesure d'établir une répartition de tous les éléments qui composent un jeu, et quel rôle pertinent ils jouent dans la planification de son économie"

Le programme comprend dans son corps enseignant, des professionnels du secteur qui apportent à cette formation l'expérience de leur travail, ainsi que des spécialistes reconnus de grandes sociétés et d'universités prestigieuses.

Grâce à son contenu multimédia développé avec les dernières technologies éducatives, les spécialistes bénéficieront d'un apprentissage situé et contextuel. Ainsi, ils se formeront dans un environnement simulé qui leur permettra d'apprendre en immersion et de s'entraîner dans des situations réelles.

La conception de ce programme est basée sur l'Apprentissage par les Problèmes, grâce auquel le professionnel devra essayer de résoudre les différentes situations de pratique professionnelle qui se présentent tout au long de la formation. Pour ce faire, il sera assisté d'un système vidéo interactif innovant créé par des experts reconnus.

Les concepts clés de la stratégie de monétisation de NFT, tels que Merge et Burn, deviendront des termes courants pour vous en tant que professionnel de l'informatique.

Découvrez comment certains mécanismes peuvent faire ou défaire un projet de jeu Crypto.



02 Objectifs

La conception de ce Certificat est structurée de manière à ce que les étudiants acquièrent une vue d'ensemble des principales caractéristiques et du fonctionnement des *Tokens* non fongibles, et comprennent leur lien avec les marchés de la *Blockchain*. Par ailleurs, vous serez en mesure de faire des prévisions et d'évaluer la jouabilité des différentes NFT, qu'elles soient actuelles ou émergentes. TECH est synonyme d'engagement en faveur de l'innovation et de l'information la meilleure et la plus récente, ce qui stimulera la carrière des professionnels de l'informatique qui s'appuient sur ses programmes.



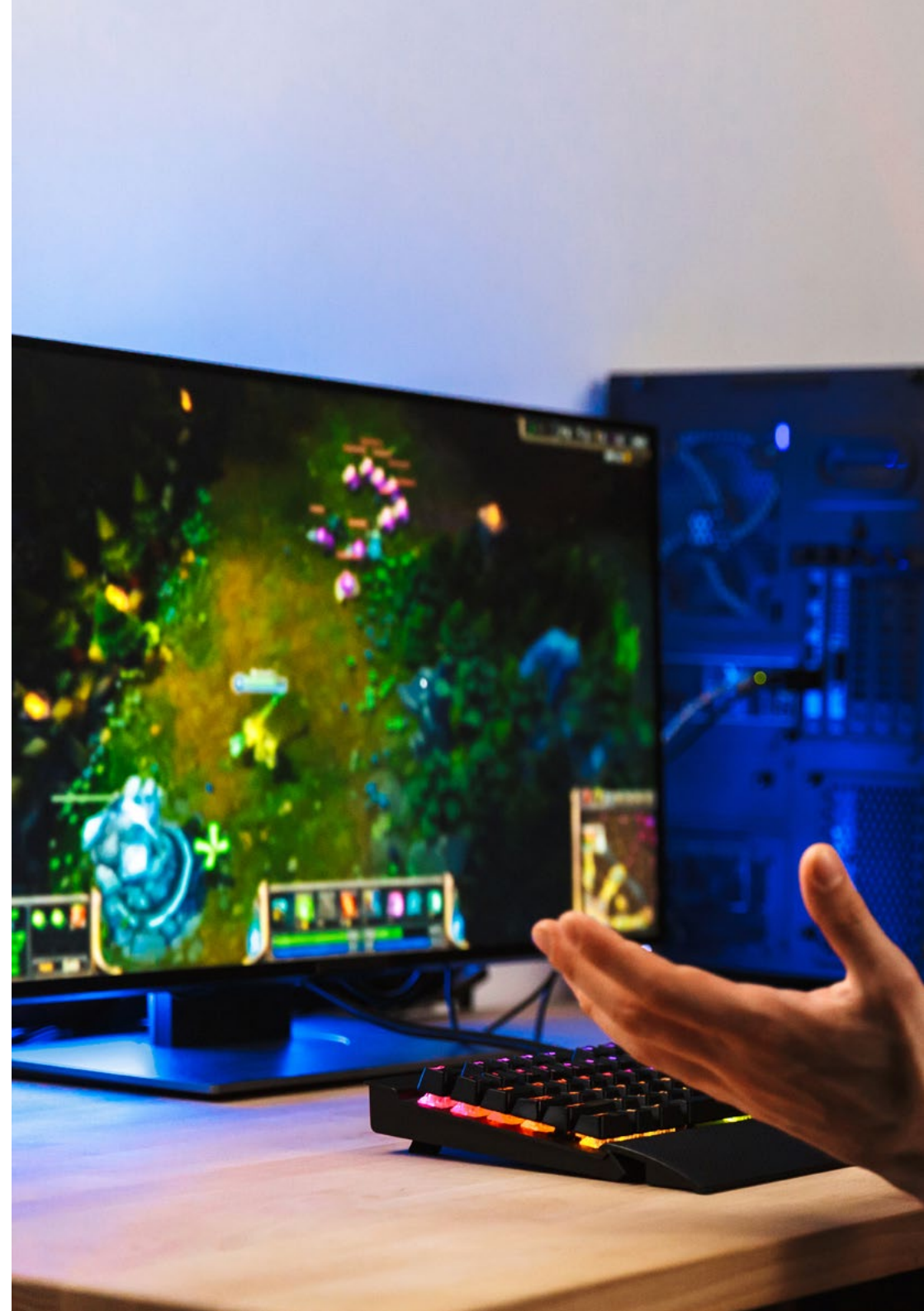
“

Pour être le meilleur dans le secteur, il faut d'abord disposer d'une base solide qui permet de s'assurer que chaque décision prise est fondée sur la meilleure formation possible"



Objectifs généraux

- ◆ Identifier systématiquement et dans la profondeur de ses parties le fonctionnement de la technologie *Blockchain*, en développant comment ses avantages et inconvénients sont liés à au fonctionnement de son architecture
- ◆ Établir les caractéristiques fondamentales des *Tokens* non fongibles, leur fonctionnement et leur déploiement depuis leur apparition jusqu'à aujourd'hui
- ◆ Comprendre le lien entre la *NFT* et la *Blockchain* et examiner les stratégies permettant de générer et d'extraire de la valeur des *Tokens* no fongibles
- ◆ Analyser la relation et les moyens de mettre en œuvre des *Tokens* non fongibles dans le cadre de l'Économies Gamifiées





Objectifs spécifiques

- ◆ Exploitation de nouveaux NFT
- ◆ Déterminer les propriétés des NFT
- ◆ Générer des stratégies d'innovation à partir de la technologie NFT
- ◆ Introduire les NFT dans les Économies Gamifiées
- ◆ Comprendre le fonctionnement du système d'exploitation des NFT dans les Économies Gamifiées
- ◆ Identifier la valeur d'une NFT sur le marché
- ◆ Employer des stratégies de valorisation des NFT

“

Vous pourrez étudier de chez vous et au moment qui vous conviendra le mieux car TECH vous garantit e programme multimédia le plus compétent et le plus actuel du marché”

03

Direction de la formation

Le Certificat en NFT et Économies Gamifiées est un programme exigeant, car il nécessite un engagement dans un programme ciblé, afin de fournir aux étudiants les compétences et les clés nécessaires pour être un professionnel autonome, capable d'identifier et de relier le contenu à la vie réelle. Pour cette raison, TECH a réussi à sélectionner la meilleure corps enseignant avec un curriculum exceptionnel, capable de transmettre ses propres expériences professionnelles d'une manière théorique avec une application pratique.



“

Apprenez à déchiffrer le monde virtuel avec les meilleurs outils multimédias, dominez l'espace et atteignez vos objectifs professionnels avec TECH"

Direction



M. Olmo Cuevas, Alejandro

- ◆ Concepteur de Jeux Vidéo et Économies de *Blockchain* pour les Jeux Vidéo
- ◆ Fondateur de Seven Moons Studios *Blockchain* Gaming
- ◆ Fondateur du projet Niide
- ◆ Auteur de récits fantastiques et de prose poétique

Professeurs

M. Olmo Cuevas, Víctor

- ◆ Co-fondateur, Concepteur de Jeux et Économiste de Jeux à Seven Moons Studios *Blockchain* Gaming
- ◆ Designer Web et Joueur Professionnel
- ◆ Joueur Professionnel de Poker en ligne et Enseignant
- ◆ Designer Graphique à Arvato Services Bertelsmann
- ◆ Analyste de Projets et Investisseur dans Crypto Play to Earn Gaming Scene
- ◆ Technicien de Laboratoire Chimique
- ◆ Graphiste



04

Structure et contenu

Le parcours choisi a fait l'objet d'un contrôle rigoureux de la part de l'équipe enseignante, ce qui permet d'assurer une progression organique de l'apprentissage des élèves. De plus, grâce à la méthode du *Relearning*, les termes qui semblent à première vue irréalisables à assimiler sont acceptés et appliqués progressivement à tous les contextes développés tout au long du programme. Ce programme propose une étude approfondie de l'écosystème des nœuds qui composent la nouvelle économie numérique. Tout le matériel complémentaire peut être consulté même à l'issue de la formation car il peut être téléchargé et, de cette manière, la théorie et les études de cas peuvent être consultées pour étayer les décisions qui peuvent être prises dans le cadre de projets professionnels futurs.

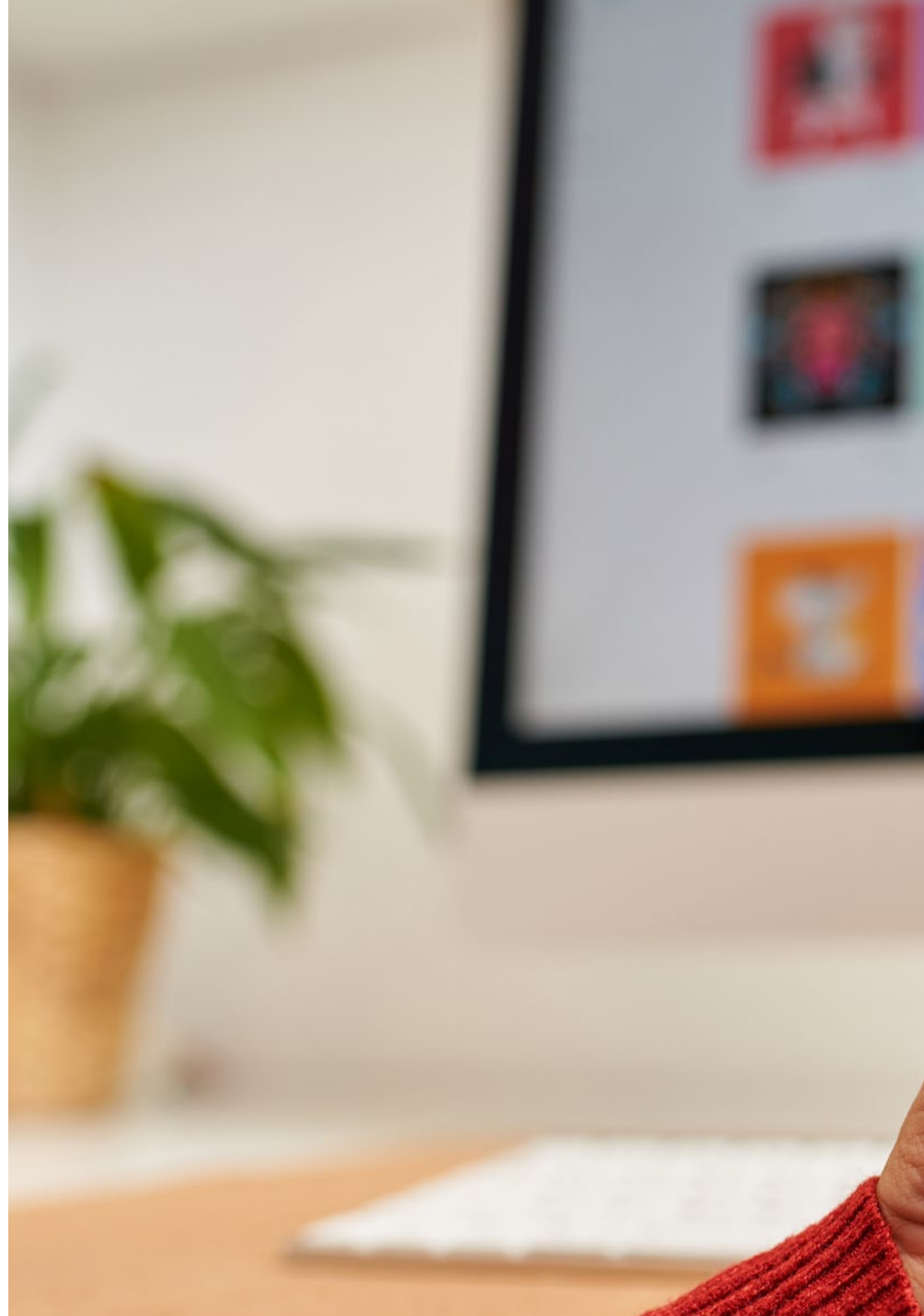


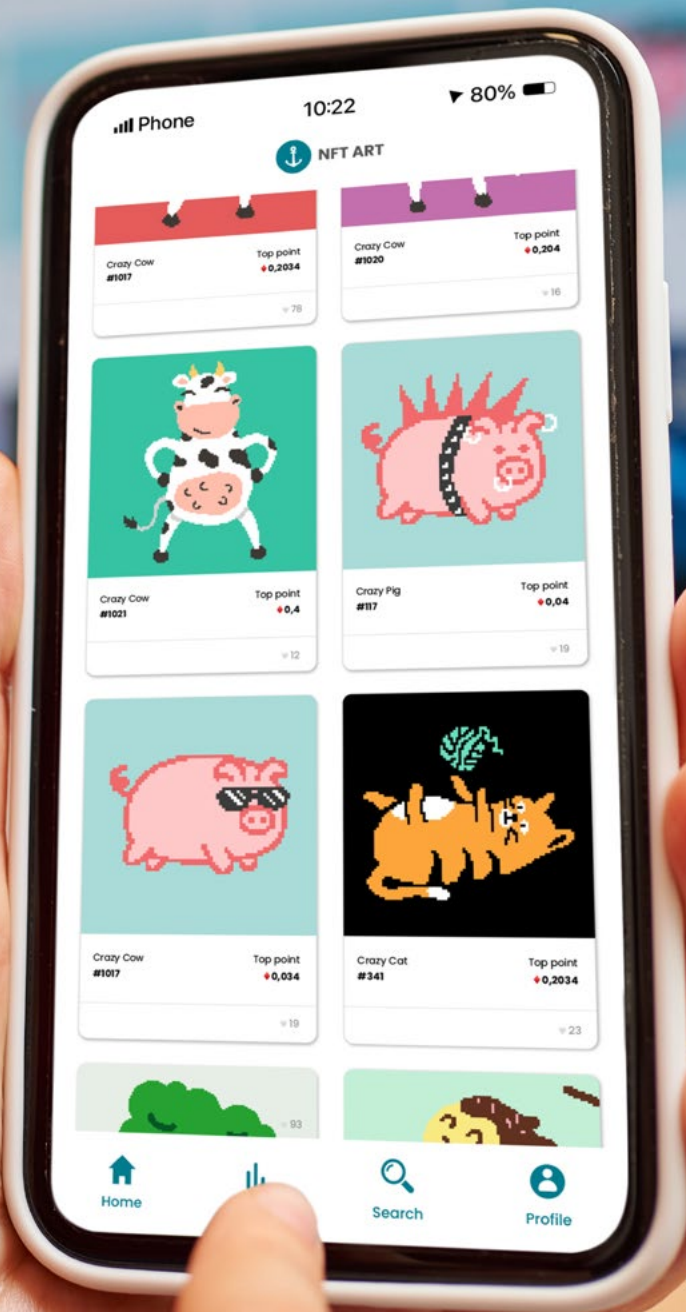
“

Contrôler l'écosystème des nœuds vous permettra d'établir un lien direct avec votre futur entrepreneur dans l'industrie des jeux vidéo de la Blockchain"

Module 1. NFT

- 1.1. NFT
 - 1.1.1. NFT
 - 1.1.2. Lien entre les NFT et *Blockchain*
 - 1.1.3. La création d'un NFT
- 1.2. Création d'une NFT
 - 1.2.1. Conception et contenu
 - 1.2.2. Génération
 - 1.2.3. *Metadata* et *Freeze Metada*
- 1.3. Options de vente pour les NFT dans les Économies Gamifiées
 - 1.3.1. Vente directe
 - 1.3.2. Ventes aux enchères
 - 1.3.3. *Whitelist*
- 1.4. Étude de marché NFT
 - 1.4.1. *Opensea*
 - 1.4.2. *Immutable Marketplace*
 - 1.4.3. *Gemini*
- 1.5. Strategies de rentabilisation pour les NFT dans les Économies Gamifiées
 - 1.5.1. Valeur d'usage
 - 1.5.2. Valeur esthétique
 - 1.5.3. Valeur réelle
- 1.6. Strategies de rentabilisation pour les NFT dans les Économies Gamifiées: mines
 - 1.6.1. Mines de NFT
 - 1.6.2. *Merge*
 - 1.6.3. *Burn*
- 1.7. Strategies de rentabilisation pour les NFT dans les Économies Gamifiées: consommation
 - 1.7.1. NFT consommable
 - 1.7.2. NFT enveloppe
 - 1.7.3. Qualité du NFT





- 1.8. Analyse des systèmes gamifiés basés sur la NFT
 - 1.8.1. Alien Worlds
 - 1.8.2. Gods Unchained
 - 1.8.3. R-Planet
- 1.9. NFT en tant qu'incitation à l'investissement et au travail
 - 1.9.1. Privilèges de participation à l'investissement
 - 1.9.2. Collections liées à des travaux de diffusion spécifiques
 - 1.9.3. Somme des forces
- 1.10. Domaines d'innovation en cours de développement
 - 1.10.1. Musique dans le NFT
 - 1.10.2. Vidéo NFT
 - 1.10.3. Livres NFT

“ La marge d'erreur pour les paris sur ce programme est de 0. Les NFT et les Économies Gamifiées constituent le marché avec la meilleure projection future, et vous disposez des meilleurs outils et enseignants sur la scène actuelle”

05 Méthodologie

Ce programme de formation offre une manière différente d'apprendre. Notre méthodologie est développée à travers un mode d'apprentissage cyclique: ***le Relearning***.

Ce système d'enseignement est utilisé, par exemple, dans les écoles de médecine les plus prestigieuses du monde et a été considéré comme l'un des plus efficaces par des publications de premier plan telles que le ***New England Journal of Medicine***.



“

Découvrez Relearning, un système qui renonce à l'apprentissage linéaire conventionnel pour vous emmener à travers des systèmes d'enseignement cycliques: une façon d'apprendre qui s'est avérée extrêmement efficace, en particulier dans les matières qui exigent la mémorisation”

Étude de Cas pour mettre en contexte tout le contenu

Notre programme offre une méthode révolutionnaire de développement des compétences et des connaissances. Notre objectif est de renforcer les compétences dans un contexte changeant, compétitif et hautement exigeant.

“

Avec TECH, vous pouvez expérimenter une manière d'apprendre qui ébranle les fondations des universités traditionnelles du monde entier”



Vous bénéficierez d'un système d'apprentissage basé sur la répétition, avec un enseignement naturel et progressif sur l'ensemble du cursus.



L'étudiant apprendra, par des activités collaboratives et des cas réels, à résoudre des situations complexes dans des environnements commerciaux réels.

Une méthode d'apprentissage innovante et différente

Cette formation TECH est un programme d'enseignement intensif, créé de toutes pièces, qui propose les défis et les décisions les plus exigeants dans ce domaine, tant au niveau national qu'international. Grâce à cette méthodologie, l'épanouissement personnel et professionnel est stimulé, faisant ainsi un pas décisif vers la réussite. La méthode des cas, technique qui constitue la base de ce contenu, permet de suivre la réalité économique, sociale et professionnelle la plus actuelle.



Notre programme vous prépare à relever de nouveaux défis dans des environnements incertains et à réussir votre carrière

La méthode des cas est le système d'apprentissage le plus largement utilisé dans les meilleures écoles d'informatique du monde depuis qu'elles existent. Développée en 1912 pour que les étudiants en Droit n'apprennent pas seulement le droit sur la base d'un contenu théorique, la méthode des cas consiste à leur présenter des situations réelles complexes afin qu'ils prennent des décisions éclairées et des jugements de valeur sur la manière de les résoudre. En 1924, elle a été établie comme méthode d'enseignement standard à Harvard.

Dans une situation donnée, que doit faire un professionnel? C'est la question à laquelle nous sommes confrontés dans la méthode des cas, une méthode d'apprentissage orientée vers l'action. Tout au long du programme, les étudiants seront confrontés à de multiples cas réels. Ils devront intégrer toutes leurs connaissances, faire des recherches, argumenter et défendre leurs idées et leurs décisions.

Relearning Methodology

TECH combine efficacement la méthodologie des Études de Cas avec un système d'apprentissage 100% en ligne basé sur la répétition, qui associe différents éléments didactiques dans chaque leçon.

Nous enrichissons l'Étude de Cas avec la meilleure méthode d'enseignement 100% en ligne: le Relearning.

En 2019, nous avons obtenu les meilleurs résultats d'apprentissage de toutes les universités en ligne du monde.

À TECH, vous apprendrez avec une méthodologie de pointe conçue pour former les managers du futur. Cette méthode, à la pointe de la pédagogie mondiale, est appelée Relearning.

Notre université est la seule université autorisée à utiliser cette méthode qui a fait ses preuves. En 2019, nous avons réussi à améliorer les niveaux de satisfaction globale de nos étudiants (qualité de l'enseignement, qualité des supports, structure des cours, objectifs...) par rapport aux indicateurs de la meilleure université en ligne.





Dans notre programme, l'apprentissage n'est pas un processus linéaire, mais se déroule en spirale (apprendre, désapprendre, oublier et réapprendre). Par conséquent, chacun de ces éléments est combiné de manière concentrique. Cette méthodologie a permis de former plus de 650.000 diplômés universitaires avec un succès sans précédent dans des domaines aussi divers que la biochimie, la génétique, la chirurgie, le droit international, les compétences en gestion, les sciences du sport, la philosophie, le droit, l'ingénierie, le journalisme, l'histoire, les marchés financiers et les instruments. Tout cela dans un environnement très exigeant, avec un corps étudiant universitaire au profil socio-économique élevé et dont l'âge moyen est de 43,5 ans.

Le Relearning vous permettra d'apprendre avec moins d'efforts et plus de performance, en vous impliquant davantage dans votre formation, en développant un esprit critique, en défendant des arguments et en contrastant les opinions: une équation directe vers le succès.

À partir des dernières preuves scientifiques dans le domaine des neurosciences, non seulement nous savons comment organiser les informations, les idées, les images et les souvenirs, mais nous savons aussi que le lieu et le contexte dans lesquels nous avons appris quelque chose sont fondamentaux pour notre capacité à nous en souvenir et à le stocker dans l'hippocampe, pour le conserver dans notre mémoire à long terme.

De cette manière, et dans ce que l'on appelle Neurocognitive context-dependent e-learning, les différents éléments de notre programme sont reliés au contexte dans lequel le participant développe sa pratique professionnelle.

Ce programme offre le support matériel pédagogique, soigneusement préparé pour les professionnels:



Support d'étude

Tous les contenus didactiques sont créés par les spécialistes qui enseigneront le cours, spécifiquement pour le cours, afin que le développement didactique soit vraiment spécifique et concret.

Ces contenus sont ensuite appliqués au format audiovisuel, pour créer la méthode de travail TECH en ligne. Tout cela, avec les dernières techniques qui offrent des pièces de haute qualité dans chacun des matériaux qui sont mis à la disposition de l'étudiant.



Cours magistraux

Il existe des preuves scientifiques de l'utilité de l'observation par un tiers expert.

La méthode "Learning from an Expert" renforce les connaissances et la mémoire, et donne confiance dans les futures décisions difficiles.



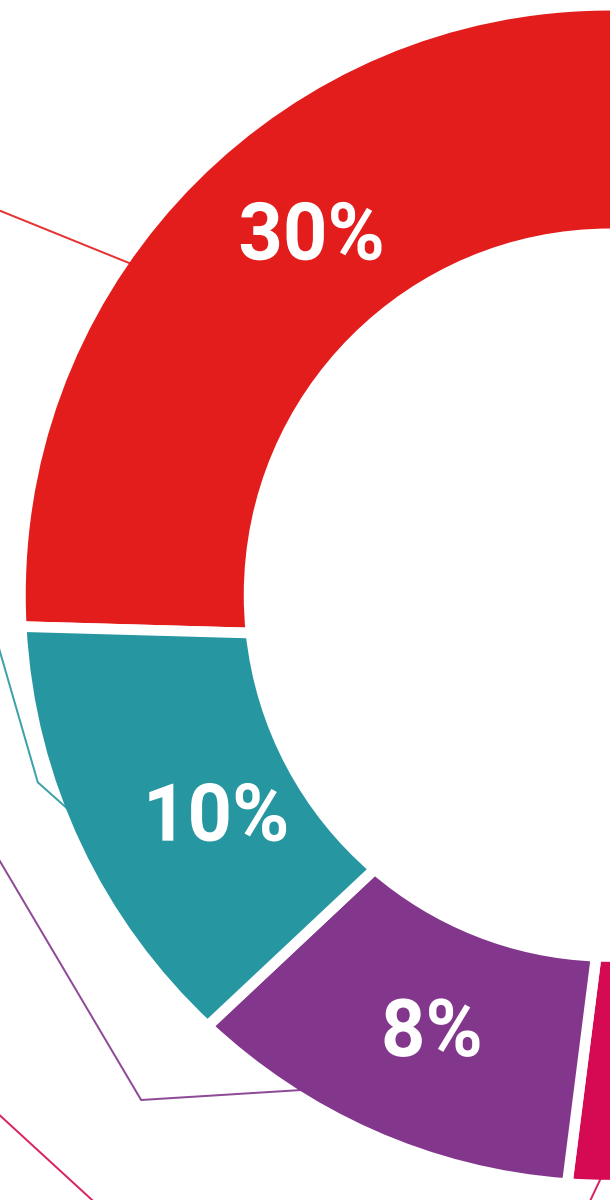
Pratiques en compétences et aptitudes

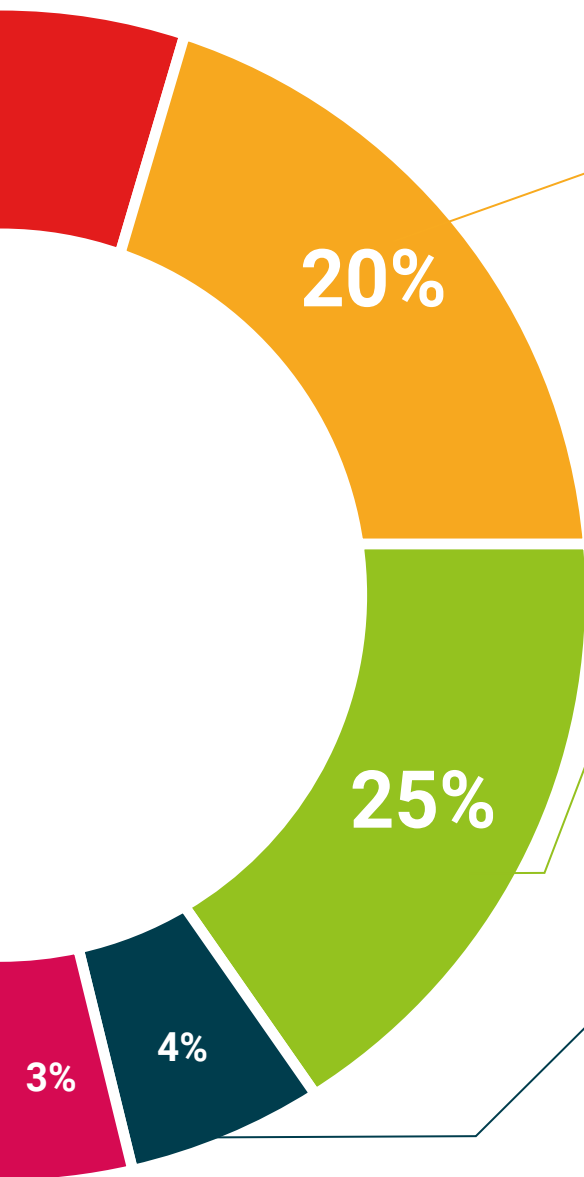
Les étudiants réaliseront des activités visant à développer des compétences et des aptitudes spécifiques dans chaque domaine. Des activités pratiques et dynamiques pour acquérir et développer les compétences et aptitudes qu'un spécialiste doit développer dans le cadre de la mondialisation dans laquelle nous vivons.



Lectures complémentaires

Articles récents, documents de consensus et directives internationales, entre autres. Dans la bibliothèque virtuelle de TECH, l'étudiant aura accès à tout ce dont il a besoin pour compléter sa formation.





Case studies

Ils réaliseront une sélection des meilleures études de cas choisies spécifiquement pour ce diplôme. Des cas présentés, analysés et tutorés par les meilleurs spécialistes de la scène internationale.



Résumés interactifs

L'équipe TECH présente les contenus de manière attrayante et dynamique dans des pilules multimédia comprenant des audios, des vidéos, des images, des diagrammes et des cartes conceptuelles afin de renforcer les connaissances. Ce système éducatif unique pour la présentation de contenu multimédia a été récompensé par Microsoft en tant que "European Success Story".



Testing & Retesting

Les connaissances de l'étudiant sont périodiquement évaluées et réévaluées tout au long du programme, par le biais d'activités et d'exercices d'évaluation et d'auto-évaluation, afin que l'étudiant puisse vérifier comment il atteint ses objectifs.



06 Diplôme

Le Certificat en NFT et Économies Gamifiées vous garantit, en plus de la formation la plus rigoureuse et la plus actuelle, l'accès à un diplôme universitaire de Certificat délivré par TECH Université Technologique.



“

*Complétez ce programme et recevez
votre diplôme sans avoir à vous
soucier des déplacements ou des
démarches administratives inutiles”*

Ce **Certificat en NFT et Économies Gamifiées** contient le programme le plus complet et le plus à jour du marché.

Après avoir réussi l'évaluation, l'étudiant recevra par courrier postal* avec accusé de réception son correspondant diplôme de **Certificat** délivré par **TECH Université Technologique**.

Le diplôme délivré par **TECH Université Technologique** indiquera la note obtenue lors du Certificat, et répond aux exigences communément demandées par les bourses d'emploi, les concours et les commissions d'évaluation des carrières professionnelles.

Diplôme: **Certificat en NFT et Économies Gamifiées**
N° d'heures officielles: **150 h.**



future

santé confiance personnes

éducation information tuteurs

garantie accréditation enseignement

institutions technologie apprentissage

communauté engagement

tech université
technologique

Certificat
NFT et Économies
Gamifiées

- » Modalité: en ligne
- » Durée: 6 semaines
- » Qualification: TECH Université Technologique
- » Intensité: 8h/semaine
- » Horaire: à votre rythme
- » Examens: en ligne

Certificat

NFT et Économies Gamifiées

